



**GIRL HI-TECH MOBI**  
**Oficina de programação para aplicativos móveis para meninas**  
**GIRL HI-TECH MOBI**  
**Mobile app Programming workshop for girls**

**Autores:** Gilberto Speggorin de OLIVEIRA Orientador(a) IFC-Campus Fraiburgo, Helder Alves RIBEIRO Orientador(a) IFC-Campus Fraiburgo, Laura Zien Teles FRANÇA Bolsista PIBIC-EM/CNPq e Nathali Kauana MORAES Bolsista PIBIC-EM/CNPq.

**RESUMO**

A maioria dos trabalhadores que exercem a área de TI é do sexo masculino. Muitas mulheres evitam esta área, pois possuem uma visão padronizada dos profissionais que a exercem, o que as fazem buscar carreiras tradicionais. Apesar dessa dificuldade, elas sempre foram muito importantes para o desenvolvimento da informática. Este projeto tem como propósito incentivar o interesse de meninas na área da informática, oferecendo oficinas para criar softwares para dispositivos móveis, apresentar participações das mulheres, ensinar hardware de microcomputadores e informática básica. De forma interativa explicando para elas a importância da tecnologia e possibilitando a entrada destas na área.

**Palavras-chave:** Meninas; Tecnologia; Dispositivos Móveis.

**ABSTRACT**

Most of the IT workers are male. Many women avoid this area because they have a standardized view of the professionals who practice it, which makes them pursue traditional careers. Despite this difficulty, they have always been very important for computer development. This project aims to stimulate the interest of girls in the computer field by offering workshops to create software for mobile devices, present women's participation, teach microcomputer hardware and basic computing. Interactively explaining to them the importance of technology and enabling their entry into the area.

**Keywords:** Girls; Technology; Mobile devices.

**INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA**

O aprendizado sobre programação de aplicativos móveis permite a criatividade dos adolescentes, quando é pensado em formas para solucionar diversos problemas. A maioria dos trabalhadores na área da TI é do sexo masculino. Pelo fato de ter uma visão estereotipada das profissões envolvendo informática, muitas vezes as mulheres evitam essas áreas. Meninas que participam de programas educacionais relacionados a ela, tendem a dispor de atitudes positivas na área da computação. Este Projeto de Extensão tem como objetivo principal, capacitar meninas das escolas públicas da rede municipal e estadual do município de Fraiburgo em Programação de Aplicativos Mobile, e também, fomentar a participação feminina na computação e o interesse dessas alunas do Ensino

Fundamental pelo curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio que o campus oferece.

## METODOLOGIA

Atualmente há uma demanda para aumentar profissionais de áreas relacionadas à computação (LOUZADA et al., 2014). Porém, pode-se observar que a maioria dos trabalhadores da área da TI é do sexo masculino (SOUZA et al., 2015). Além disso, as mulheres fazem parte de uma pequena porcentagem no número de alunos que ingressam e terminam a graduação na área da computação (LOUZADA et al., 2014). Haverá uma interação que contribuirá para que a sociedade produza um novo conhecimento para que as desigualdades e os estereótipos apresentado no site, EXAME ABRIL, onde diz que apenas 20% dos profissionais de TI são mulheres e ganham 30% a menos do que os homens, conforme salienta a Agência de Notícias IBGE (EXAME ABRIL, 2018) e fazer com que cresça a quantidade de mulheres na área de TI diminua. Nas oficinas de programação de aplicativos Mobile realizadas em encontros semanais para nosso público-alvo foi reforçado a importância da informática e para muitas foi o primeiro contato com os ambientes de programação de aplicativos.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como passo inicial do projeto, através de pesquisas bibliográficas, realizou-se uma pesquisa sobre qual conteúdo o público-alvo do projeto teria mais interesse, foi decidido fazer programação de aplicativos, pois é uma área da tecnologia que cresce cada vez mais na área de TI, foi utilizado a plataforma Mit App Inventor, que possibilita o entendimento de uma forma mais fácil e interativa, pelo fato da programação dela ser em blocos, conforme a figura 1 e 2.

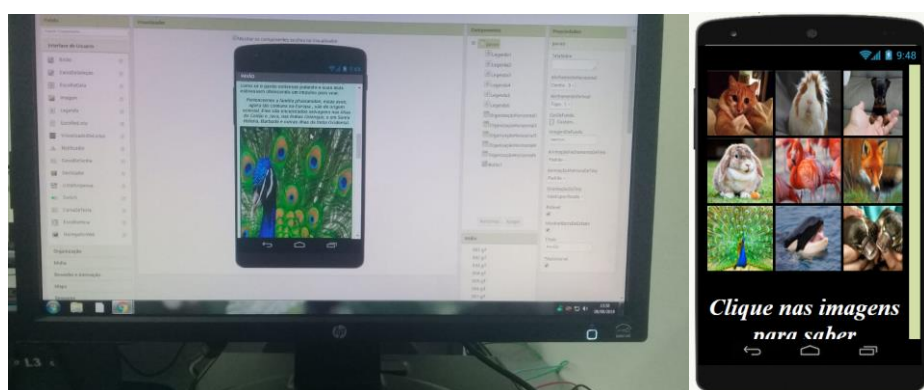


Figura 1 e 2. Aplicativos feitos pelas alunas durante as oficinas.  
Fonte: Autoria própria

Também foram realizadas pesquisas para uma explicação rápida sobre os componentes de hardware de microcomputadores, onde foi falado onde se encontra e para que funciona cada componente de dentro do gabinete, como mostra a figura 3 e 4.

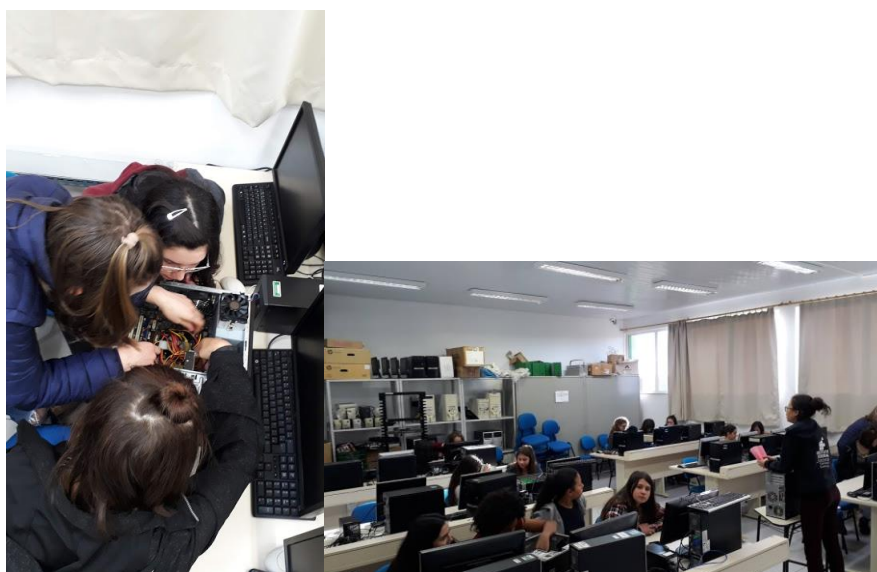


Figura 3 e 4. Aula no laboratório de Hardware.  
Fonte: Autoria própria

Ao final do curso foi realizado e encaminhado um formulário, onde as alunas comentaram sobre o que mais gostaram das oficinas e também o que mais desinteressou nelas, e a partir dos resultados obtidos neste formulário, percebeu-se que a grande maioria gostou do curso e não tiveram pontos negativos, uma das perguntas o formulário era se “antes das oficinas, informática seria uma das tuas escolhas para ensino médio/superior?”, tivemos um total de 26 respostas, sendo elas, oito repostas afirmativas, treze negativas e cinco disseram que talvez, conforme mostra a tabela abaixo:

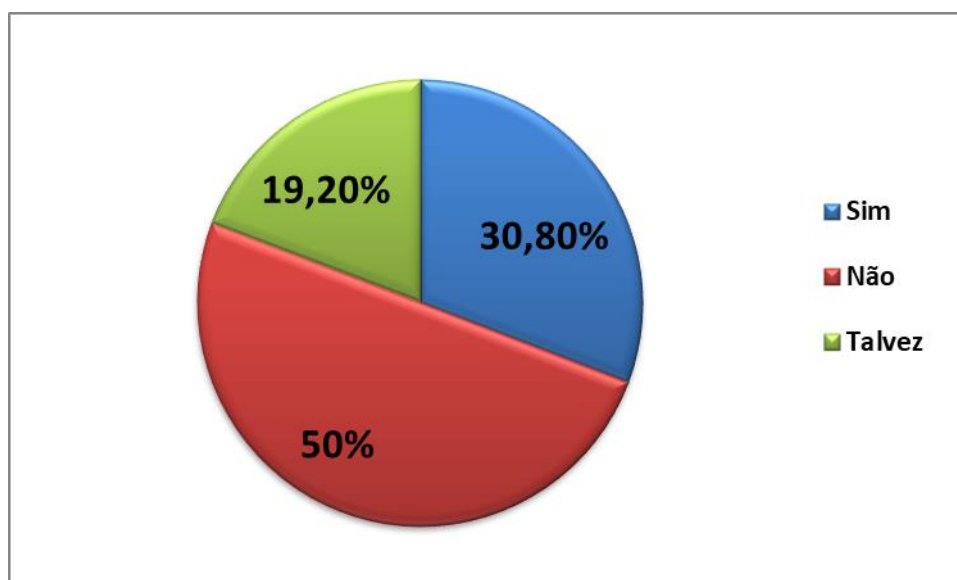


Figura 6. Resposta do formulário encaminhado no último dia da oficina.  
Fonte: Formulários do Google/ Autoria própria

A pergunta seguinte foi, “a partir dos conhecimentos adquiridos, informática seria uma das tuas escolhas par ensino médio/ superior?”, as respostas foram

bastante positivas em relação pergunta anterior, onde apenas duas meninas disseram que não escolheriam informática, seis salientaram que talvez fizessem e dezoito meninas afirmaram que informática estaria nos planos para cursos de nível médio e/ou superior, conforme salienta a figura 7.

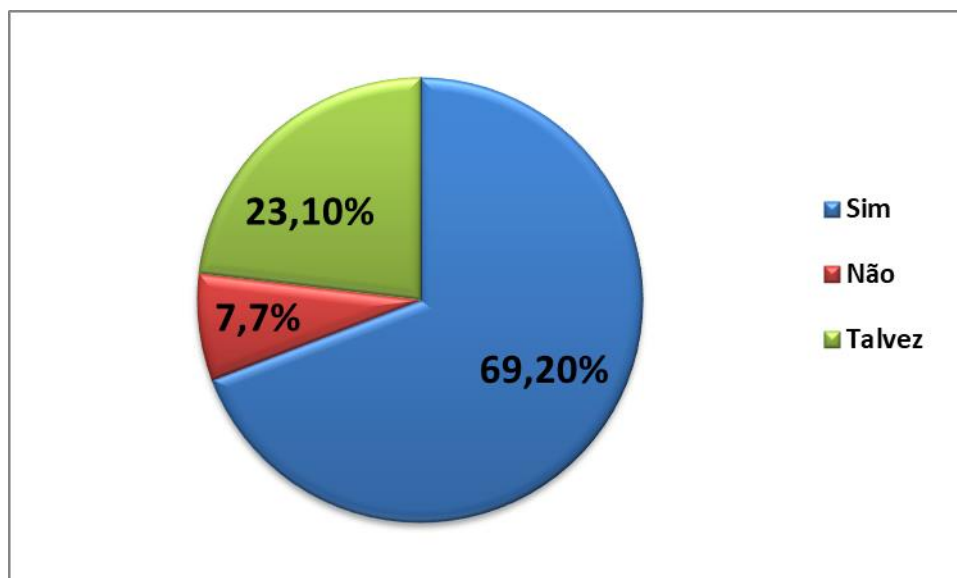


Figura 7. Resposta do formulário encaminhado no último dia da oficina.  
Fonte: Formulários do Google/ Autoria própria

Nas atividades de extensão do projeto, foram elaborados pelo coordenador e pelas alunas bolsistas aulas sobre informática básica, programação de aplicativos e aulas de hardware para microcomputadores, onde atingimos num primeiro momento, cerca de 28 alunas, na rede pública Estadual e Municipal da cidade de Fraiburgo.



Figura 5. Alunas que aceitaram ser fotografadas no último dia da oficina.  
Fonte: Autoria própria

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Projeto de Extensão Girl Hi-Tech Mobi, a partir das oficinas ministradas e do formulário respondido pelas meninas que participaram do curso, durante os meses de abril até julho, notou-se, que muitas delas não tinham noção da

disparidade dos sexos na área e também não conheciam sobre programação de aplicativos. A criação de aplicativos ajudou a fomentar o interesse na área de TI e nos cursos ofertados no Campus Fraiburgo. Outro fato notável foi a boa integração entre as bolsistas com o público-alvo, por meio da realização de perguntas e outras dinâmicas durante as oficinas. Com isso, conclui-se que mais trabalhos e projetos são necessários para aumentar a participação de mulheres na área da tecnologia para que assim, possamos ter desenvolvedoras de tecnologia inspirando as próximas gerações.

## REFERÊNCIAS

CARMICHAEL, Gail. Girls, computer science, and games. *ACM SIGCSE Bulletin*, v. 40, n. 4, p. 107-110, 2008.

EXAME ABRIL. Mulheres Só 20% dos Empregos na Tecnologia e ganham 30% a menos. Por que e como mudar?. Disponível em: . Acesso em: 03. Novembro. 2018.

LOUZADA, Carolina Santana; GOMES, Wesckley Faria; NUNES, Maria Augusta Silveira Netto; SALGUEIRO, Edilayne Meneses; ANDRADE, Beatriz Trinchão; DE LIMA, Patrícia Soares. Um mapeamento das publicações sobre o ingresso das mulheres na computação. In: CLEI 2014 - CONFERÊNCIA LATINO-AMERICANA EM INFORMÁTICA - VI CONGRESSO DA MULHER LATINO-AMERICANA NA COMPUTAÇÃO, 2014, Montevideu. *Anais...* Montevideu, 2014.

SOUZA, Suenny Mascarenhas; RIOS, Mirela dos Santos; RODRIGUES, Carlos Alberto; SANTOS, David Moisés Barreto dos; BITTENCOURT, Roberto Almeida. Oficinas de programação com ambientes lúdicos para meninas do ensino fundamental. In: 23º WEI - WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO, 2015, Recife. *Anais...* Recife, 2015.

WOLBER, D. "App Inventor.org – App building for everyone" (2009). Disponível em: . Acesso em: 29. outubro. 2018.